



## Universidad Nacional Autónoma de México

## Facultad de Ingeniería

Asignatura:  
**Fundamentos Técnicos de VFX**

Profesor:  
**Ing. Carlos Aldair Roman Balbuena**

Manual de Usuario:  
**“Es Lime Al Ataque”.**

No de Cuenta Alumno:  
318352969.

Grupo: 3

Semestre: 2026-1

Fecha: 21 noviembre de 2025

## **Objetivos.**

- El presente manual tiene como objetivo mostrar el uso del prototipo para una buena experiencia del producto
- Otorgar facilidad de acceso para todo tipo de usuario.

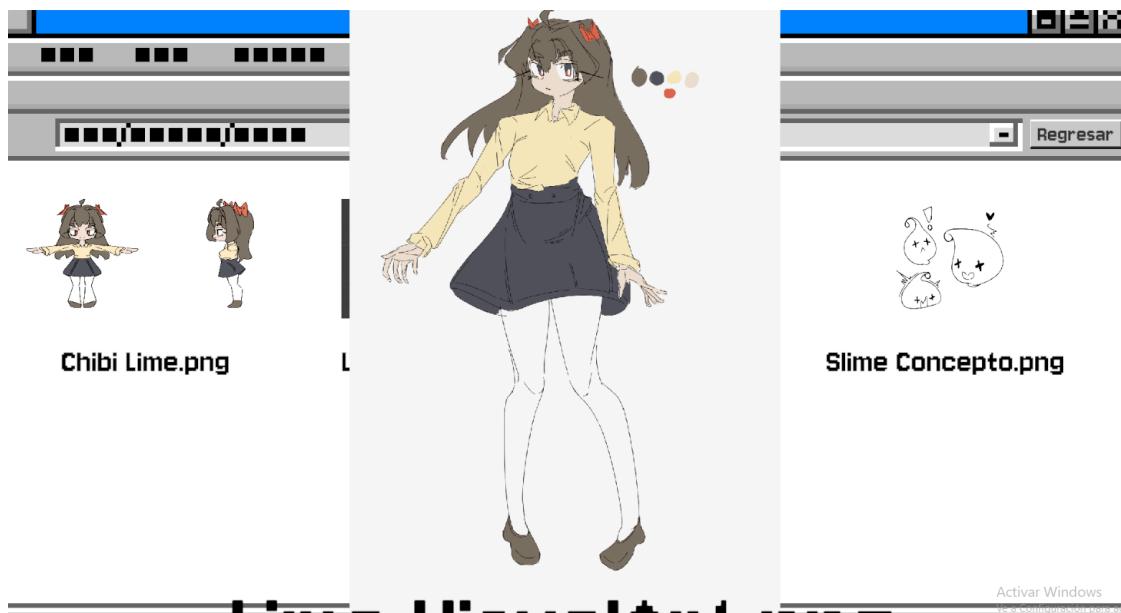
## **Inicio del juego.**

Al iniciar el juego, puedes encontrarte dentro de la pantalla de introducción, en esta sección es posible seleccionar por medio del click izquierdo de ratón, distintas opciones, entre estas opciones se encuentran; inicio del juego, galería, salir del juego.



Pantalla de Inicio dentro del juego.

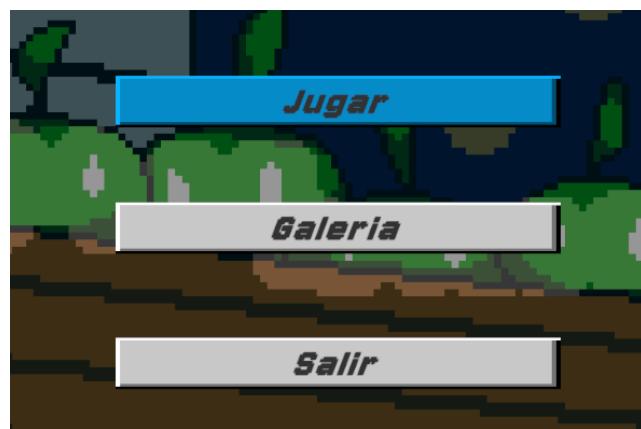
Al seleccionar la galería, te encontrarás en una ventana donde es posible mirar imágenes concepto de los personajes del juego, es posible hacer zoom de las imágenes haciendo click izquierdo con el ratón a la imagen y regresarlas a su posición dando un segundo click en la imagen. Si deseas regresar a la pantalla principal, busca el botón de regresar que se encuentra en la barra de búsqueda.



Vista de la pantalla de galería, con zoom en imágenes.

Si deseas salir del juego, el botón salir, presenta la función que requieres, de igual manera se interactúa con el ratón, todos los demás botones tienen la misma interacción para hacerlo sencillo e intuitivo.

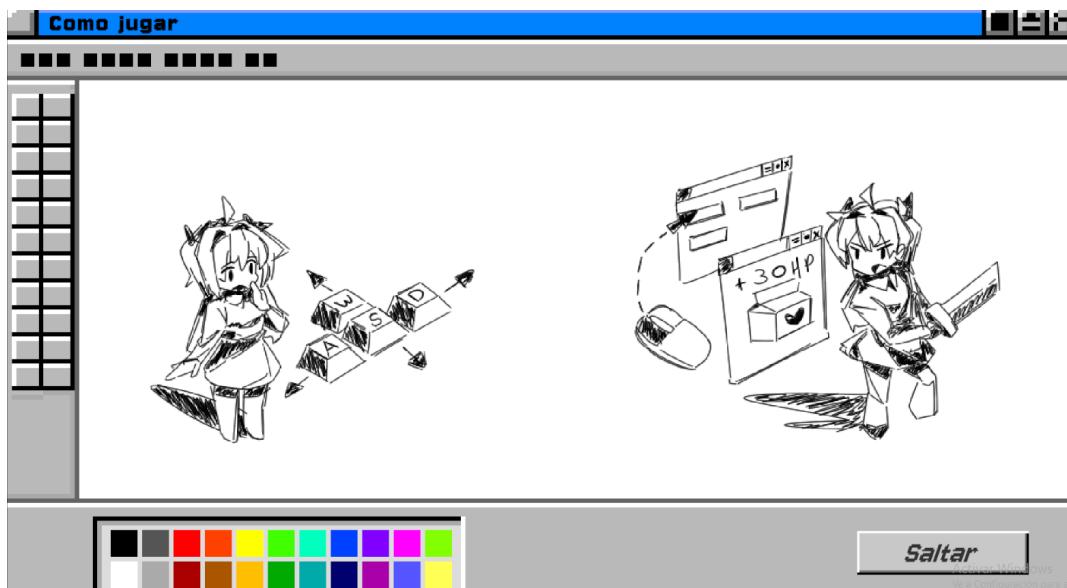
Finalmente el botón de inicio, como su nombre lo indica; inicia una nueva partida, ten cuidado porque una vez iniciada la partida no hay posibilidad de guardar tu progreso.



Botón para iniciar el juego.

### Dentro del juego.

Una vez iniciada la partida, se muestra, una pantalla de instrucciones para el movimiento del jugador e interacción durante el combate, por lo cual es importante recordar estas acciones, si ya se encuentra listo, puedes seleccionar el botón de saltar con el ratón para iniciar la aventura.



Pantalla de instrucciones

Inmediatamente, te encontrarás dentro del mapa del juego, podrás moverte con las teclas correspondientes “WASD” por el mapa en una vista isométrica, no te preocúpes por la cámara, esta sigue al jugador para que no sea difícil encontrar la ubicación del jugador, dentro de este mapa, es posible encontrarse con distintos elementos. Como:



Dentro del juego en el mapa.

- Enemigos: Se tratan de Slimes verdes que se encuentran por el mapa, si te llegan a ver se dirigirán hacia la ubicación en la que te encuentres, por lo que es recomendable estar preparados para el combate.
- Objetos Curativos: Son cajitas de jugo que recuperan +30 puntos de vida que de igual manera se encuentran dispersos por el mapa, rotando para ser

visibles, puedes tomarlos automáticamente al colocarse en su posición, no te preocunes, no desaparecen.

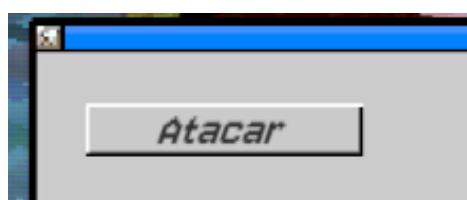
- Armas: Se encuentra un arma escondida en el mapa, que ayuda en la bonificación de ataque, su forma de obtención es similar a los objetos curativos. Es recomendable buscar por el mapa.

Al entrar en combate con un enemigo, se presentará una cinemática de introducción al combate, después de esta cinemática es posible empezar el combate, el sistema de combate está dado por turnos, el primer turno siempre es del jugador, durante el combate es posible hacer diversas acciones, interactuando con el click izquierdo del ratón, pero debes recordar que solo es posible una acción por turno:



En combate.

- Atacar: Para atacar al enemigo con respecto al valor de ataque que se tenga en ese momento.



- Inventario: Para acceder al inventario, si tienes objetos curativos puedes usarlos al momento y recuperar vida, aunque se consume el objeto y se pasa turno. Es posible salir del inventario si no se tiene objetos o por error se selecciona la opción sin perder el turno.



- Defender: Al seleccionar esta opción es posible anular todo el daño del enemigo hasta el inicio del próximo turno del jugador.



Al salir de la batalla victorioso, regresó al mapa del mundo y el enemigo habrá desaparecido. Continuando con tu exploración.

En caso de perder la batalla, aparecerá la pantalla de game over y solo podrás salir de esta pantalla presionando el botón de reiniciar que te llevará a la pantalla de inicio, borrando tu progreso, así que ten cuidado con la vida baja.



Fin del juego

Para llegar al final del nivel y del juego, debes llegar a la zona estipulada con una bandera, pero ten cuidado porque un jefe final está custodiando el lugar, al derrotarlo tendrás el camino libre para poder terminar el juego. Una vez llegado al final del final, regresarás a la pantalla de fin del juego, y felicidades, habrás completado el juego, se reinician los datos y podrás jugar de nuevo, si lo deseas.



Parte Final, cuidado con el jefe.